

# EDA\_InsertValuesToVektorRec

Uloženie hodnôt do vektora. V prípade, že hodnota v danom ase existuje, hodnota sa prepíše.

Funkcia kombinuje všetky *EDA\_InsertValuesToVektor\** procedúry zabalením parametrov do jednoriadkovej štruktúry.

V prípade zápisu do verziovaných vektorov sú zmeneným dátam automaticky pridelené asové znaky s aktuálnym asom. V prípade potreby je možné asový znak zadať explicitne - nastavením parametra *forceVersionTime* na @TRUE a nastavením atribútu parametra *version* (version\TIM) na požadovaný as. Existujúce dáta s rovnakou asovou značkou ako nové dáta budú prepísané.

## Deklarácia

```
%EDA_InsertValuesToVektorRec(  
    INT/TEXT in _vector,  
    REC in _values,  
    REC in _params,  
    INT out _errorCode  
);
```

## Parametre

	Parameter	Dátový typ	Typ	Popis
1	<b>vector</b>	INT/TEXT	IN	ID / kód vektora.
2	<b>values</b>	REC	IN	Hodnoty - jednoplcová štruktúra REALov s asovou značkou podľa typu vektora.
3	<b>params</b>	REC	IN	Štruktúra voliteľných parametrov.
4	<b>errorCode</b>	INT	OUT	Návratová hodnota.

Obsah *štruktúry voliteľných parametrov* verzie 1:

	Parameter	Dátový typ	Prednastavená hodnota	Popis
1	<b>structVersion</b>	INT		Verzia štruktúry - 1.
2	<b>cacheld</b>	INT	0 (default read cache)	Identifikátor cache.
3	<b>fakeTimeZone</b>	INT	-1 (as. pásmo procesu)	Emulácia asovej zóny pre vstupné/výstupné asové hodnoty.
4	<b>userName</b>	TEXT	"" (nezapíše logovaciu informáciu)	Login užívateľa, ktorý vykonal zmenu.
5	<b>clearFlags</b>	BOOL	FALSE (nenuluje flagy)	Príznak, i pri nastavení flagu vymaže alebo ponechá staré flagy.
6	<b>flag</b>	INT	0 (nenastavuje žiadny flag)	íslo flagu, ktorý sa má nastaviť 0..3.
7	<b>version</b>	INT/TEXT	invalid (nenastavené)	Identifikátor (id/kód) verzie, do ktorej sa má vykonať zápis.
8	<b>forceVersionTime</b>	BOOL	@FALSE (asová peiatka sa generuje - aktuálny as)	Pre zapisované dáta vynúti použitie asovej peiatky z parametra <i>version</i> .
9	<b>invalidIsNoData</b>	BOOL	@FALSE	Príznak urujúci, že pri vkladaní neplatnej hodnoty do periodického vektora je hodnota braná ako neexistujúca. Zápis takejto hodnoty je interpretovaný ako zmazanie hodnoty.
10	<b>envName</b>	TEXT	""	Názov EDA prostredia, ktoré sa použije pre výpočet.
11	<b>archAsync</b>	BOOL	@FALSE	Zápis do archívneho vektora bez akania na výsledok. Funkcia môže vrátiť ERR_NO_ERROR aj v prípade, že sa zápis do archívu nepodaril. Ignorované v prípade nearchívneho vektora.
12	<b>archRecalcStats</b>	BOOL	@TRUE	Pri zápise do archívneho vektora sa vykoná aj prepočet naviazaných štatistických archívov. Ignorované v prípade nearchívneho vektora.
13	<b>batchId</b>	INT	0	Identifikátor dávky, do ktorej sa má príkaz vložiť.
14	<b>skipValidation</b>	BOOL	@FALSE	Preskočí <i>validáciu</i> vkladaných hodnôt validaným predpisom.
15	<b>userLog</b>	TEXT		Užívateľský popis akcie.



### Súvisiace stránky:

[Externé funkcie](#)  
[Dávkové spracovanie](#)  
[Chybové kódy](#)  
[EDA konštanty](#)  
[Tvorba externých funkcií](#)